BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dideskripsikan secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan perkusi terhadap perkembangan sosial emosional anak yang dapat dilihat melalui nilai rata-rata dari 47 menjadi 93. Dengan nilai minimum *pre-test* 34 dan *post-test* 87, serta nilai maksimum *pre-test* 75 *post-test* 100. Adapun uji normalitas diperoleh nilai signifikansi dengan *pre-test* sebesar **0,78** dan *post-test* sebesar **0,56,** kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig > 0,05), sehingga data *pre-test* dan *post-test* **berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji T *paired sample test* dengan nilai perolehan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00 < 0,05,** Ho ditolak dan Ha diterima. Permaianan perkusi sebagai metode yang dapat membantu perkembangan sosial emosional anak yang dapat menumbuhkan empati, sikap peduli, kemampuan bekerja sama, dan saling menghargai antar teman. Anak belajar mendengarkan, menunggu giliran, mengikuti aturan, serta memahami perasaan orang lain selama kegiatan berlangsung. Maka, dapat disimpulkan bahwa permainan perkusi memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5–6 tahun.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dengan penelitian ini, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1) Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, disarankan kepada guru agar dapat memanfaatkan permainan perkusi sebagai salah satu metode pembelajaran yang inovatif dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak usia dini. Guru diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran yang variatif, menyenangkan, serta melibatkan interaksi kelompok sehingga anak dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan mengelola emosi secara positif. Selain itu, guru juga perlu memberikan bimbingan dan penguatan secara konsisten agar perkembangan sosial emosional anak dapat berkembang secara optimal.

2) Bagi Siswa

Diharapkan dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya yang melibatkan permainan seperti perkusi. Melalui partisipasi aktif, siswa dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, meningkatkan kepercayaan diri, serta belajar mengendalikan emosi dan menghargai teman. Keterlibatan yang baik dalam kegiatan pembelajaran juga akan membantu siswa dalam mencapai perkembangan sosial emosional yang lebih baik.

3) Bagi Peneliti Lain

Disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sampel, variasi metode pembelajaran, maupun aspek perkembangan yang diteliti. Penelitian selanjutnya juga dapat mengombinasikan permainan perkusi dengan media atau model pembelajaran lain agar diperoleh hasil yang lebih optimal. Selain itu,

diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan desain penelitian yang lebih beragam sehingga dapat memperkaya kajian mengenai pengaruh permainan dalam pendidikan anak usia dini.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY